

  
moses.

# GEFAHR

# AUS DER

STOPPT  
AGENT  
PROTEUS!

# TIEFE



**ACHTUNG!**

BITTE ZU ALLERERST  
DIESE ANLEITUNG LESEN

ANLEITUNG, TIPPS & AUFLÖSUNGEN

## DER AUFTRAG

Als das Spezial-Team für knifflige Fälle seid ihr auf der Jagd nach dem gefährlichen Agenten PROTEUS. Seine Spur führt euch auf das gerade im Hafen liegende britische U-Boot RETIARIUS. Doch kaum, dass ihr euch um 0400 an Bord geschlichen habt, spürt ihr plötzlich, wie die RETIARIUS ablegt und auf Tauchfahrt geht. Wenige Sekunden später dröhnt durch die vor euch liegende Tür eine blecherne Stimme:

RAKETEN WERDEN FÜR START VORBEREITET.  
START UM 0600.

Ihr wollt die Tür öffnen, doch die Schalter der Türsteuerung funktionieren nicht - PROTEUS muss die Elektronik sabotiert haben. Offensichtlich ist das Boot vollständig unter seiner Kontrolle! Und der Funkkontakt zur Einsatzbasis ist auch abgerissen. Es liegt jetzt wohl ganz allein an euch, den Start der Raketen zu verhindern und DIE WELT ZU RETTEN. Vergesst dabei niemals: [REDACTED]

Viel Glück!

**GEHEIM!**

# ANLEITUNG

## Worum geht's?

Ihr seid ein Team! Löst **gemeinsam** die Rätsel auf der RETIARIUS, um den Weg zurück in die Freiheit zu finden – aber natürlich nicht, ohne vorher PROTEUS zu schnappen und den Start der Raketen zu verhindern. Dazu habt ihr 2 Stunden Zeit (aber keine Sorge, falls ihr doch länger braucht – das Spiel kann trotzdem bis zum Ende gespielt werden).

## So macht ihr das Spiel startklar:

Nehmt die drei Handbücher MASCHINENRAUM, MANNSCHAFTSDECK und ZENTRALE, den Bauplan und die Taschenlampe aus der Spielschachtel. Die darin enthaltenen Informationen stehen euch **jederzeit** im Spiel zur Verfügung. Manche Informationen sind übrigens ein bisschen versteckt – da hilft euch die Taschenlampe weiter.

Nehmt den Stapel mit den Rätselkarten aus der Spielschachtel und legt ihn mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.


**SEHT EUCH DIE KARTEN ERST DANN AN, WENN EUCH DAS SPIEL AUSDRÜCKLICH DAZU AUFFORDERT!**

Alles andere lasst ihr zunächst in der Spielschachtel.

Legt eine Schere und einen Timer bereit (beides nicht enthalten).

## So wird's gespielt:

Im Laufe des Spiels müsst ihr verschiedene Rätsel lösen. **Die Antwort auf ein Rätsel ist immer ein Buchstabe oder ein Symbol.** Glaubt ihr die richtige Antwort zu kennen? Dann rubbelt auf der Seite ANTWORTEN das entsprechende Feld frei. Kommt ein grünes Kartensymbol zum Vorschein, ist eure Antwort korrekt. Kommt ein rotes Kartensymbol zum Vorschein, ist eure Antwort falsch und ihr müsst weiter nach der korrekten Antwort suchen.

Immer wenn ihr ein grünes Kartensymbol  freirubbelt, findet ihr darauf eine oder mehrere Nummern. Sucht dann sofort die entsprechende(n) Rätselkarte(n) aus dem Kartenstapel heraus, dreht sie um und lest sie laut vor.

**Hinweis:** Sollten nach einem Rätsel noch Gegenstände ungenutzt sein, keine Sorge – vielleicht braucht ihr sie ja für ein anderes Rätsel ... Und werft benutzte Gegenstände nicht weg – vielleicht benötigt ihr sie noch einmal!

**Holt euch einen Tipp:** Solltet ihr bei einem Rätsel mal nicht weiterwissen, könnt ihr auf der nächsten Seite dieser Anleitung ein oder zwei Tipps freirubbeln. Die römischen Zahlen auf den Rätselkarten verraten euch dabei, bei welchem Rätsel ihr euch gerade befindet. Solltet ihr auch mithilfe der Tipps nicht weiterkommen, könnt ihr die AUFLÖSUNG freirubbeln.

**SEID IHR BEREIT? DANN STELLT DEN TIMER AUF ZWEI STUNDEN EIN, STARTET IHN UND DECKT  AUF!**